

Cas d'usage

Hors-les-murs - Les impressionnistes à Paris

26 mars 2025

Le défi **Impression, Couleur Paris** propose aux joueurs parisiens de retrouver les points de vue de quelques-uns des plus célèbres tableaux du mouvement impressionniste. Au programme, six énigmes qui mobilisent l'intelligence artificielle et fondent **une expérience de médiation hors-les-murs** originale et innovante.

Paris, ville impressionniste

Le mouvement impressionniste est fortement attaché à Paris. Si la capitale en fut le berceau, Paris est aussi un motif constant de l'œuvre des peintres impressionnistes. Manet, Pissarro, Renoir, Caillebotte, Degas... les maîtres du mouvement consacrèrent tous à un moment ou à un autre de leur carrière leur génie à croquer les rues de la capitale.

Ces toiles révèlent en réalité plus qu'un motif : elles expriment la continuité même de la modernité qui, bouleversant les rues et les habitudes de Paris, entraîna le renouveau de la peinture et des arts.

Le défi **Impression, Couleur Paris**, en référence à l'œuvre fondatrice Monet, a été pensée comme une initiation au mouvement impressionniste et à son inscription dans la capitale. Convoquant les grandes figures du mouvement, il invite le joueur à arpenter Paris et à remarquer que, 150 ans plus tard, la modernité urbaine de Renoir et de Degas annonce bien le Paris d'aujourd'hui.



D

Dans la peau des peintres : un smartphone comme cheval

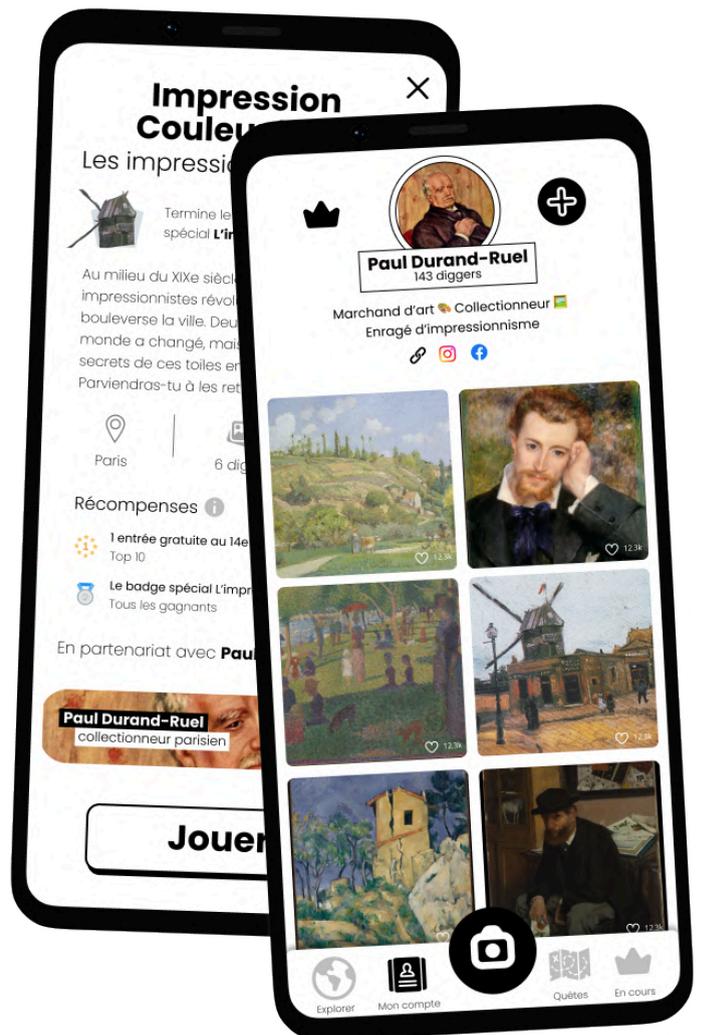
Le jeu commence avec les toiles elles-mêmes et le joueur débute son parcours avec six œuvres majeures de grandes figures de l'impressionnisme (Caillebotte, Renoir, Van Gogh, Lebourg et Pissaro). La consigne est toujours identique : **le joueur est invité à prendre une photo à l'endroit où le peintre aurait posé son cheval** pour retrouver le point de vue immortalisé dans la toile.

Pour retrouver le lieu, des indices sont mis à disposition des joueurs et constituent **une somme de mini-défis à résoudre** avant même de se rendre sur place. Tout d'abord, associés à chaque toile, des indices apportent une information géographique ou culturelle qui donne un point de départ aux joueurs. Les publics les plus avancés pourront se suffire de cet indice, pas tout à fait facile, pour résoudre l'énigme. L'immense majorité des joueurs y trouvera un élément clé pour s'emparer de l'œuvre et trouver, sur internet ou ailleurs, la réponse : ainsi, une rapide recherche dans Wikipédia ou dans les ressources citées dans certains indices (valorisation du musée des collections virtuelles du musée des Beaux-Arts de Reims notamment) permet de trouver, sans trop de difficulté, les réponses. On touche ici à enjeu majeur de l'élaboration de jeux performants : **ils doivent amuser autant le très grand public que satisfaire la curiosité des publics plus avancés** qui sont réceptifs à ce type de d'expérience.

Mais ce n'est pas tout ! Dans **une mécanique de jeu à tiroir**, particulièrement appréciée des publics, la curiosité des joueurs est également attirée dans la présentation du jeu sur le partenaire du défi, **un certain Paul Durand-Ruel, marchand d'art, blogger émérite de la communauté Diggers !** En découvrant ce compte, le joueur prolonge sa découverte de l'impressionnisme avec près d'une dizaine de toiles valorisées et trouve, dissimulés parmi les publications, des indices précieux pour résoudre le défi.

Une fois la destination trouvée, l'expérience de jeu se poursuit dans les rues de Paris et sur chaque site où les joueurs devront s'emparer du paysage pour retrouver le point de vue possible du peintre.

L'enchâssement des indices, la dissimulation d'easter egg, est au cœur de la mécanique de jeu Diggers : le joueur découvre au fur et à mesure de son expérience de jeu la consistance d'un univers qu'il s'émerveille à élucider.





Valider les énigmes : construire un défi avec l'IA

Après la toile, c'est sur la ville que le joueur doit porter son attention pour retrouver le point de vue de ces prédécesseurs impressionnistes. A l'aide de son téléphone, **le joueur est engagé à refaire la peinture et à s'approprier le regard du peintre sur la ville.**

La **mobilisation de l'intelligence artificielle rend possible la construction d'une expérience de jeu dense** qui engage le joueur à une interaction forte avec l'extérieur. Il ne s'agit pas de seulement trouver un emplacement, encore faut-il trouver un angle de vue, un élément de détail ou de décor, un monument remarquable... Le joueur doit alors interroger le réel et passer de la toile sur le téléphone au paysage qui s'étend à l'extérieur. Le succès de PokemonGo l'a prouvé : les jeux qui mêlent expérience réelle et monde numérique sont particulièrement engageants.

Le **moteur de jeu Diggers** facilite la création de ces défis par un socle technique qui démultiplie les possibilités de conception des jeux. Or, la conception des défis est aussi décisive que subtil : comparer le point de vue (subjectif !) d'une toile de 1870 et d'une photographie de 2025 n'est pas une évidence et implique des éléments de concordance dans le paysage qui doivent être conformes aux mécaniques des **modèles de vision** (ces moteurs d'IA générative spécialisés dans la reconnaissance d'images). Si la construction de la mécanique est trop vacillante, le risque de faux positif augmentera avec, comme corrélat, la frustration du joueur pour valider son défi.

La phase de conception du défi constitue donc un enjeu fort de la réussite du jeu et implique d'exploiter autant les possibilités techniques de Diggers que l'expérience de la construction de jeux que nous avons acquis. Ainsi, dans l'énigme du Pont Neuf (Renoir), **la validation du défi résulte d'une comparaison audacieuse du point de vue de la photographie du joueur et de la toile du peintre.** Ici, la concordance entre la peinture et certains éléments du paysage urbain particulièrement bien interprétés par les modèles rend possible une comparaison par point de vue et engage le joueur à se positionner du bon côté du pont et à diriger son objectif vers un groupe d'immeubles que la toile montre presque à l'identique. C'est à la terrasse du café qui fait face au pont que le joueur comme Auguste Renoir immortaliseront le monument !

Cette mécanique ne serait en revanche pas possible dans l'énigme de la vue de Notre-Dame par André Lebourg car la licence artistique éloigne le Paris réel du Paris du peintre. La mécanique de jeu doit alors s'adapter pour rester performante. **La magie de Diggers opère alors et, dans ces cas, l'image de joueur sera validée par la réalisation de deux paramètres distincts** : la concordance des coordonnées GPS du quai de la Tournelle et la présence de Notre-Dame dans l'image ! Dès lors, dans ce coin si beau de Paris, le joueur peut chercher et trouver un point de vue concordant malgré l'évolution du décor ambiant !

D

La manière dont est conçue l'application Diggers se révèle ici décisive : **en décuplant les possibilités, elle libère la créativité** pour proposer des mécaniques de jeu qui répondent à toutes les idées.



Auguste Renoir, Pont Neuf, 1872, National Gallery of Art, Ailsa Mellon Bruce Collection et capture d'écran de l'application Google Street Map (mars 2020)

Hors-les-murs : inscrire des collections dans l'espace

Le défi **Impression, Couleur Paris** est pensé pour une temporalité longue : il offre aux joueurs parisiens un jeu dans la durée qui suscitera 2 ou 3 balades dominicales qu'il fera à sa convenance. De temps en temps, au hasard de sa propre vie, les notifications viennent lui rappeler le défi **en lui signalant quand il passe physiquement à côté d'un des lieux du défi.**

Le défi Impression, Couleur Paris offre ainsi **un bon exemple d'une médiation hors-les-murs** destinée à valoriser des collections permanentes ou la présence d'un musée sur le territoire.

Aux visiteurs acquis de l'institution, l'expérience proposée prolonge l'expérience de visite et permet de mettre en valeur **l'inscription du musée ou de l'exposition dans le territoire.** En invitant le visiteur à poursuivre à l'extérieur son expérience de visite (en ville, dans la région, dans une autre commune...), le défi valorise et médiatise une présence au sein d'un espace qui éclaire les œuvres ou la vocation de l'institution. Ces mécaniques permettent également de **valoriser des partenariats et d'encourager les visiteurs à se rendre dans d'autres lieux de visites** du territoire : on imaginera facilement des défis dont la résolution implique de visiter d'autres institutions.

D

Aux visiteurs en puissance, à ceux qui ne sont pas encore venus dans l'institution mais qui découvrirons l'expérience par les réseaux sociaux ou le bouche à oreille, **le défi permet d'attirer des publics curieux** de la thématique et impliqués dans un premier contact ludique. Le jeu fonctionne alors à l'extérieur comme **un outil marketing pour faire connaître un lieu ou un événement** et pour y attirer des publics, en particulier en direction **des jeunes générations (13-30 ans)**.

La dynamique de jeu elle-même sera également orientée pour **favoriser le déplacement réel des joueurs dans les institutions** qui organisent les défis. Ainsi, la résolution de certaines énigmes pourra impliquer une visite de l'exposition ou des espaces ou inviter les joueurs à rayonner depuis le lieu qui rassemblera des indices décisifs. Nous conseillons aussi souvent à nos partenaires de récompenser les joueurs : une carte postale, un pin's, un petit objet que vous remettrez sur place constitue un investissement marketing rentable qui permet de donner de la valeur au défi et de convertir les joueurs en les faisant venir dans vos espaces.

L'organisation d'un jeu Diggers est simple et facile à mettre en place. Nos équipes, formées à l'histoire de l'art et à la médiation culturelle, vous accompagnent dans la définition de votre projet pour concevoir, avec vous, un dispositif qui répondent à vos enjeux. N'hésitez pas à nous contacter – même si vous n'avez pas d'idées précises : la curiosité est le plus admirable des défauts !

Votre contact

Nathanaël TRAVIER

nathanael@ogam-studio.com

06 69 16 98 11

 **Contactez-nous**